

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK DAN  
LOMPAT TALI TERHADAP KARAKTER JUJUR DAN  
KERJA KERAS ANAK USIA DINI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Pendidikan Anak Usia Dini Paud Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**INDAH YULIE RAHMAWATI**

**A520160001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN  
LOMPAT TALI TERHADAP KARAKTER JUJUR DAN  
KERJA KERAS ANAK USIA DINI**

**PUBLIKASI ILMIAH**

**Oleh:**

**INDAH YULIE RAHMAWATI**  
**A520160001**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



**Dr. Choiriyah Widyasari, S.Psi., M.Psi**  
**NIDN. 0603018102**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN  
LOMPAT TALI TERHADAP KARAKTER JUJUR DAN  
KERJA KERAS ANAK USIA DINI**

**OLEH  
INDAH YULIE RAHMAWATI  
A520160001**

**Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada Senin 26 April 2021  
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat**

**Dewan Penguji:**

1. Dr. Choiriyah Widyasari, S.Psi., M.Psi  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.AUD  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)

**Dekan,**



**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno**

**NIP. 196504281993031001**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 April 2021

Penulis



**Indah Yulie Rahmawati**

**A520160001**

# **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN LOMPAT TALI TERHADAP KARAKTER JUJUR DAN KERJA KERAS ANAK USIA DINI**

## **Abstrak**

Tujuan: Pendidikan karakter bagi anak usia dini memiliki makna yang lebih penting karena menanamkan kebiasaan mengenai berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan. Permainan tradisional merupakan media dalam menanamkan pendidikan karakter secara tidak langsung. Adapun tujuan yang dilakukan peneliti untuk menelaah jurnal hasil suatu penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dan lompat tali terhadap karakter jujur dan kerja keras anak usia dini. Metode: Metode penelitian dengan *literatur review*. Rujukan jurnal primer kurang lebih ada 21 jurnal berupa 16 jurnal nasional dan 5 jurnal internasional dalam rentang waktu jurnal tahun 2015-2021. Sampel adalah jurnal yang dipilih dengan kriteria kata kunci 1) Pengaruh permainan tradisional 2) Karakter kejujuran dan kerja keras, 3) pengaruh engklek terhadap kejujuran, 4) pengaruh engklek terhadap kerja keras, 5) pengaruh lompat tali terhadap kejujuran, 6) pengaruh lompat tali terhadap kerja keras. Hasil dan pembahasan: membuktikan bahwa permainan tradisional lompat tali dan engklek mengajarkan anak untuk berperilaku jujur dan mengajarkan kerja keras untuk mencapai keberhasilan dalam permainan. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak secara emosional, spiritual, dan kepribadian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dan lompat tali sebagai wujud implementasi nilai karakter kerja keras dan kejujuran. Kesimpulan: Permainan tradisional engklek dan lompat tali berpengaruh terhadap karakter kejujuran dan kerja keras pada anak usia dini.

**Kata kunci:** permainan tradisional, engklek, lompat tali, kejujuran dan kerja keras.

## **Abstract**

Purpose: Character education for early childhood has a more important meaning because it instills habits regarding various good behaviors in life. Traditional games are a medium in imparting character education indirectly. The purpose of the researchers for research journals was to determine the effect of traditional crank and jump rope games on the honest character and hard work of early childhood. Method: Research method with literature. Primary journal references are approximately 21 journals in the form of 16 national journals and 5 international journals within the 2015-2021 journal period. The sample is selected journals with keyword criteria 1) The effect of traditional games 2) The character of honesty and hard work, 3) the effect of crank on honesty, 4) the effect of crank on hard work, 5) the effect of jumping rope on honesty, 6) the effect of jumping rope against hard work. Results and discussion: proves that the traditional games of jumping rope and cranks teach children to behave honestly and teach hard work to achieve in games. Traditional games have character values that can affect children's development emotionally, spiritually, and personality. So that it can be stated that the traditional games of crank and jump rope are a form of implementation of the character values of hard work and honesty. Conclusion: Traditional games of crank and jump rope affect the character of honesty and hard work in early childhood.

**Keywords:** traditional games, crank, jumping rope, honesty and hard work.

## 1. PENDAHULUAN

Anak adalah harta yang paling berharga, anak menjadi aset yang paling berharga pula bagi setiap orang tua. Kehadiran anak selalu dinanti, keberadaannya menjadi peningkat antara suami dan istri, keberadaan anak dapat menjadi pelipur lara orang tua ketika mengalami kesusahan. Begitu berharganya anak bagi orang tua sehingga orang tua memiliki kepentingan untuk merawat dan juga mendidiknya.

Kegiatan merawat dan mendidik anak oleh para orang tua pada umumnya dimulai sejak anak dilahirkan hingga dia dewasa. Berdasar pada kepentingannya maka muncul berbagai pandangan terkait dengan penggolongan usia bagi anak dalam ruang lingkup pendidikan. Anak usia 0 hingga 6 tahun digolongkan dengan anak usia dini.

Anak usia dini sering disebut dengan anak usia pra-sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Pada masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan bahasa, fisik, kognitif, sosial dan emosi serta agama dan moral. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat. Anak usia dini mempunyai kesiapan merespons berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat, bahkan dapat dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa, 2014). Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sedang berlangsung luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, penyempurnaan, dan pematangan aspek jasmani maupun rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Oleh karena itu anak usia dini harus disiapkan, dibina, dan dikembangkan baik fisik, mental, maupun moral agar menjadi manusia dewasa yang beriman, bertakwa pada Tuhan dan berakhlak. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan kecerdasan sesuai minat dan bakat melalui pendidikan formal maupun nonformal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan dan pemberian layanan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara menyeluruh atau menekan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi &

Ulfah, 2013). Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan karakter atau kepribadiannya dan potensi secara maksimal.

PAUD merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik yang berkaitan dengan karakter, kognitif, bahasa, fisik, seni, spiritual, sosial emosional, konsep diri, disiplin diri, maupun kemandirian. Sementara itu, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta ruhaninya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Masa depan bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh karakter generasi penerusnya. Aristoteles mengungkapkan ada dua keunggulan dan kehebatan bangsa yang disebut dengan *human excelent*. Pertama, keunggulan dan kehebatan dalam pemikiran. Kedua, keunggulan dan kehebatan dalam karakter.

Pendidikan Karakter bagi anak usia dini memiliki makna lebih tinggi dari pada pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar maupun salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) mengenai berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan pemahaman yang tinggi serta kepedulian dan komitmen untuk melakukan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2014).

Pendidikan di Indonesia ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Harapannya penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dapat melahirkan generasi penerus bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter.

Pada kenyataannya dilapangan berbeda dengan hal di atas. Bangsa Indonesia yang tadinya *religious* dan berkarakter kini tengah mengalami krisis karakter (Wiyani, 2017), bahkan bisa dikatakan pendidikan di Indonesia belum berhasil membangun karakter generasi bangsa, oleh karena itu penanaman nilai kejujuran ditanamkan kepada anak sejak usia dini (Hendarwati et al., 2019).

Tidak bisa dipungkiri bahwa keadaan anak pada kehidupan jaman sekarang ini cukup jauh berbeda dengan kehidupan jaman dulu. Anak-anak yang penurut dan penuh tata karma yang dapat kita jumpai pada anak jaman dulu, jaman sekarang ini yang dijumpai

sebaliknya. Anak cenderung nakal, berbohong, malas, dan sebagainya (Gami Sandi Utara & Somawati, 2020), bahkan beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa anak usia dini sudah semakin kompleks dalam berbohong seperti melempar kesalahan kepada orang lain (Yasbiati et al., 2019).

Menurut Mustari (2011) jujur yaitu tingkah laku manusia yang dilandasi oleh upaya dalam menjadikan diri sebagai orang yang dapat dipercayai perkataan, perbuatan, dan pekerjaannya, baik untuk diri sendiri maupun pihak lain. Jenis-jenis jujur yaitu : 1) Jujur dalam niat dan kehendak, yakni tindakan yang disadari oleh sikap dan keinginan. 2) Jujur dalam perbuatan, yakni tindakan yang sesuai dan tidak merugikan orang lain. 3) Jujur dalam ucapan, yakni tindakan menyampaikan informasi sesuai dengan yang sebenarnya terjadi (Saskia, 2016). Jujur memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya yaitu : 1) Menjadi pribadi yang dapat diandalkan, 2) Mendapat simpati dan empati, 3) Hidup menjadi lebih tenang, 4) Memiliki integritas dan dapat dipercaya (Asfiati, 2020). Ciri-ciri kejujuran meliputi 1) mudah menceritakan kronologis kejadian, 2) ekspresi wajah datar, 3) gerakan tubuh seyogyanya, 4) tanggapan yang spontan, 5) merasa tenang, dan 6) berani kontak mata (Beranda, 2015).

Sedangkan definisi kerja keras menurut Jeane Betty dan Mirhan (2016) merupakan berusaha sepenuh hati dengan sekuat tenaga dalam berupaya mendapatkan keinginan mencapai hasil maksimal pada umumnya. Ciri-ciri seseorang yang menampakkan kerja keras (Hamidan, 2018) adalah 1) Tekun dan ulet, yaitu tetap menghadapi tekanan dan hadapan, 2) Teliti yaitu selalu hari-hati dalam memperhitungkan perbuatannya, 3) Disiplin, yaitu menghargai waktu dan patuh terhadap aturan, 5) Sabar dan Ikhlas, yaitu menerima dengan sepenuh hati. Kerja keras memiliki berbagai manfaat, (Nasrullah, 2019) diantaranya ialah : 1) Menjadi pribadi yang disiplin, 2) Mengembangkan potensi dalam diri, 3) Membentuk jiwa yang bertanggung jawab, 4) Mendapat kepercayaan dari orang lain,

Kejujuran dan kerja keras merupakan sebuah karakter yang peneliti anggap dapat membawa bangsa ini menjadi bangsa yang berkarakter. Dalam konteks pembangunan karakter di sekolah, kejujuran dan kerja keras menjadi amat penting untuk menjadi karakter anak-anak Indonesia saat ini. Seseorang yang memiliki karakter jujur akan menjadikan seseorang cinta kebenaran yang ia lakukan (Kesuma, 2012).



Melihat pentingnya pendidikan karakter kejujuran dan kerja keras bagi seorang anak, akan lebih baik jika karakter ditanamkan pada diri anak sejak usia dini. Salah satu upaya menanamkan karakter kejujuran dan kerja keras melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional dalam penelitian ini berupa lompat tali dan engklek. Alasan dipilih permainan lompat tali dan engklek karena mengandung unsur kompetisi, masing-masing kelompok team akan bersaing, bekerjasama, membentuk anggota team menjadi lebih aktif dan harus mentaati peraturan bermain untuk mencapai tujuan kelompok (Solihati et al., 2019); (Setiani, 2019); (Nadziroh et al., 2019); (Cahyani et al., 2019).

Engklek merupakan permainan tradisional anak-anak yang sangat digemari dan biasanya dilakukan di halaman, lapangan, maupun tempat lain yang leluasa dan memiliki permukaan cukup datar sehingga kotak-kotak yang telah digambar dapat dilalui dengan lebih mudah. Engklek adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Nadziroh et al., 2019).

Engklek berasal dari Bahasa Jawa, di Betawi permainan engklek dikenal dengan nama dampu bulan, di Riau disebut setatak, di NTT disebut siki doka, dan di Batak Toba dikenal dengan marsitekka., di Gorontalo disebut tengge-tengge, dan di Merauke disebut gili-gili. Berdasarkan sejarahnya permainan tradisional Engklek dibawa Belanda pada saat menjajah Indonesia dengan nama “Zondag Maandag”. Belum ada bukti sejarah yang dapat menyimpulkannya, namun permainan ini sangat populer di kalangan anak Eropa pada masa perang dunia. Setelah Indonesia merdeka, permainan tradisional Engklek tetap bertahan dan semakin dikenal oleh abak-anak di Indonesia. Semakin lama permainan ini mengalami penyebaran.

Permainan tradisional Engklek memiliki filosofi, yaitu anak-anak diajarkan tahap-tahap dalam melakukan sesuatu. Anak dikenalkan bagaimana cara berproses untuk mencapai tujuan. Namun seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi permainan ini perlahan ditinggalkan, sebab anak-anak sekarang ini lebih tertarik dengan gadget.

Dalam upaya menarik perhatian anak untuk melestarikan permainan tradisional Engklek dapat dilakukan dengan membuat arena bermain Engklek yang warna-warni dan bergambar. Anak diikuti sertakan dalam membuat arena bermain. Serta memberikan penghargaan bagi anak yang melakukan permainan sesuai dengan aturan yang disepakati.

Manfaat permainan engklek antara lain : Meningkatkan kemampuan fisik, melatih keseimbangan tubuh, mengasah kemampuan bersosialisasi, mengembangkan kecerdasan logika, dan menjadi lebih kreatif.

Permainan lompat tali dimainkan dengan alat tali yang dibuat dari susunan karet gelang. Permainan tradisional lompat tali atau disebut main karet pernah populer pada tahun 70-an hingga tahun 80-an. Sejarah permainan lompat tali ini sulit diketahui secara pasti kapan dan dari mananya. Permainan ini sudah ada semasa penjajahan Belanda di Indonesia. Banyak anak-anak belanda memainkan permainan lompat tali.

Ada beberapa pihak yang menyebutkan bahwa permainan tradisional lompat tali berasal dari benua Eropa yang menyebar ke beberapa benua lainnya termasuk di benua Asia Tenggara. Namun tidak ada kejelasan pasti tentang asal usul permainan tradisional lompat tali.

Permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak diberbagai daerah. Dalam bermain permainan ini terdapat dua kelompok yang masing-masing beranggotakan 3-5 anak. Tali yang digunakan adalah karet gelang yang dianyam memanjang 3-4 meter. Dalam memainkannya ketinggian karet dimulai dari mata kaki, lutut, pinggang, dada, atas kepala dan satu jengkal diatas kepala. Pada ketinggian mata kaki hingga dada, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali yang digunakan. Apabila pemain menyentuh maka dianggap gugur dan harus bergantian dengan pemegang karet, namun jika berhasil pemain harus melewati semua tantangan dan di ulang dari awal hingga akhir.

## **2. METODE**

Dalam penelitian ini adalah penelitian sekunder yang berbentuk *literature review*. *Literature review* berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Literature review berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian (Siregar & Harahap, 2019). *Literature review* berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (dapat berupa artikel, buku, slide, informasi dari internet, dan lain-lain) tentang topik yang dibahas, dan biasanya ditempatkan pada bab awal (Siregar & Harahap, 2019).

Metode studi *literature* ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, menulis, serta membaca dan mengatur materi penulisan

(Sugiyono, 2016). Jenis penulisan yang dipakai ialah *literature review* yang berfokus hasil penulisan yang berkaitan dengan variable yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis 2 variabel independen permainan tradisional engklek dan lompat tali, dan 2 variabel dependen yaitu kejujuran dan kerja keras.

Populasi adalah semua jurnal hasil penelitian dengan topik permainan tradisional engklek dan lompat tali terhadap karakter jujur dan kerja keras. Kriteria jurnal yang dipilih adalah : 1) Permainan tradisional 2) karakter kejujuran dan kerja keras 3) hasil penelitian dipublikasikan dalam rentang tahun 2015-2021. Rujukan berupa artikel primer kurang lebih 21 artikel 16 Jurnal nasional dan 5 jurnal internasional.

Informasi yang dipakai pada penelitian dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan diterbitkan pada jurnal online nasional dan internasional. Peneliti melakukan pencarian jurnal penelitian yang diterbitkan di internet menggunakan *Google Scholar*, *Mendeley*, dan *Garudaristekdikti* dengan kata kunci permainan tradisional, engklek, lompat tali, kejujuran dan kerja keras.

Guna lebih jelasnya analisa abstrak serta *full text* jurnal difahami serta diperhatikan. Ringkasan jurnal setelah itu dianalisis isi yang terkandung didalam jurnal hasil temuan. Metode analisis yang dipakai adalah analisis isi jurnal.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Semua artikel ini merupakan sampel penelitian deskriptif kualitatif. Terdapat macam desain yaitu *studi kasus*, *fenomenologi*, *etnografi*, dan *research and development* dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Semua jurnal hasil penelitian yang digunakan terdapat 12 jurnal yang membahas tentang permainan tradisional terhadap nilai karakter kerja keras, 6 jurnal membahas tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kerja keras anak yang ditulis oleh (Witasari & Wiyani, 2020); (Solihati et al., 2019); Cahyani *et.al.*, (2019); (Ramadhani, 2018); (Jannah et al., 2018); sedangkan 6 jurnal tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali dengan kerja keras anak yang ditulis oleh Nadziroh (2019); Solihati *et al.*, (2019); Setiani (2019); Jannah (2018), Sari (2016) dan Paradisa (2017).

Hasil temuan penelitian 6 jurnal yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kerja keras anak menunjukkan bahwa engklek merupakan permainan tradisional yang digemari oleh anak, ketika anak gemar melakukan permainan

ini maka artinya menjadikan anak belajar untuk hidup ulet dan memiliki sikap gemar bekerja keras (Witasari dan Wiyani (2020); Solihati *et al.* (2020); Ramadhani (2018); Rohmansyah (2018). Nilai kerja keras pada permainan engklek tercermin pemain selama menjalankan permainan melakukan engklek dengan satu kaki sebagai tumpuhan (Jannah, 2018).

Temuan yang ditulis oleh Cahyani *et. al.*, (2019) bahwa kerja keras yang dapat diimplementasikan dengan baik oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: (1) Tekun dan ulet seperti dalam belajar dan beribadah (2) Teliti dan cermat seperti dalam melakukan pekerjaan rumah, menyaring informasi, berbicara dengan orang lain (3) Menghargai waktu seperti melakukan perencanaan waktu, membuat jadwal keseharian, dan memanfaatkan waktu luang (4) Bekerja keras seperti membantu orang tua dan gotong royong (5) Bekerja cerdas seperti memanfaatkan peluang sebagai nilai jual dan memanfaatkan sesuatu yang terbuang menjadi bermanfaat (6) Disiplin seperti mematuhi perintah orangtua dan disiplin waktu (7) Sabar seperti sabar menunggu buka puasa (8) Ikhlas seperti ikhlas beramal dan membantu tanpa pamrih (9) Pantang menyerah seperti melakukan pekerjaan sampai selesai.

Hasil temuan penelitian 6 jurnal yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap kerja keras anak menunjukkan bahwa nilai-nilai dalam permainan lompat tali ini ialah nilai kerja keras. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha melompati tali dengan berbagai macam ketinggian (Nadziroh, 2019). Nilai kerja keras dalam permainan lompat tali tercermin saat seorang anak berupaya sekuat tenaga untuk melewati tantangan-tantangan yang secara bertahap dari bentangan karet terendah sampai bentangan karet tertinggi (Solihati *et al.*, 2019). Temuan ini didukung oleh Jannah (2018); (Sari *et al.*, 2019) dalam penelitiannya bahwa nilai kerja keras pada permainan lompat tali (karetan/pelencatan) tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali karet dengan berbagai macam ketinggian.

Temuan yang ditulis oleh Setiani (2019) bahwa nilai kerja keras tercermin pada usaha anak melompati tali tanpa menyentuhnya. Lompat tali memang lebih tepat dilakukan oleh anak usia 7 tahun ke atas. Namun untuk anak usia TK sifatnya adalah mengenalkan belum kepada bagaimana anak dapat melompati tali dengan baik. Lebih lanjut Paradisa (2017) dalam temuannya nilai kerja keras (keinginan berprestasi) merupakan dorongan untuk mengungguli, berprestasi sehubungan dengan seperangkat standar, bergulat untuk

sukses. Dalam permainan tradisional lompat tali ini team lompat tali dan team pemegang tali akan bersaing untuk mencetak poin yang lebih tinggi, dengan tujuan untuk meraih kemenangan.

Kesimpulan dari temuan temuan di atas yaitu permainan tradisional engklek dan lompat tali dapat meningkatkan karakter anak yaitu kerja keras. Permainan tradisional secara tidak langsung menjadikan anak dituntut untuk melakukan permainan menyelesaikan tantangan-tantangan dengan upaya kerja keras untuk memenangkan permainan tersebut.

Semua hasil penelitian yang digunakan terdapat 7 jurnal yang membahas tentang permainan tradisional terhadap karakter jujur , 3 jurnal membahas tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap karakter jujur oleh Rohmansyah (2017); Jannah (2018) dan Sari (2016). Sedangkan 4 jurnal membahas tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap karakter jujur oleh Adi *et al.* (2020); Solihati *et al.* (2019); Jannah (2018) dan Paradisa (2017).

Hasil temuan yaitu 3 jurnal yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kejujuran anak. Dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa permainan anak tradisional engklek sebagai pembangun karakter anak yaitu jujur setiap pemain dalam permainan, pemain di tuntut untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati, nilai jujur pada permainan engklek pemain tidak boleh menginjak atau keluar dari garis yang sudah ditentukan (Jannah, 2018), sedangkan Romansyah (2018) dan Sari (2016) dalam jurnalnya permainan tradisional engklek mengandung nilai karakter jujur.

Temuan berikutnya yaitu 4 jurnal yang membahas tentang pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap kejujuran anak. Dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat tali dijadikan sebagai penanaman nilai-nilai karakter jujur. Nilai jujur didapatkan dari bagaimana seorang anak harus mengakui jika ia menyentuh bentangan karet yang mestinya tidak tersentuh. Dengan pengakuan tersebut, anak belajar untuk jujur, dengan demikian permainan lompat tali menanamkan nilai kejujuran (Solihati *et al.*, 2019).

Temuan ini didukung oleh penelitian Jannah (2018) bahwa nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional lompat tali (karetan/pelencatan) di Banyuwangi yaitu jujur. Setiap pemain dalam permainan lompat tali di tuntut untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. Dalam permainan lompat tali

(karetan/pelencatan) pelompat tidak boleh menginjak tali karet, apabila pelompat menginjak tali karet maka berganti menjadi pemegang tali karet. Selanjutnya temuan Paradisa (2017) bahwa dalam permainan tradisional lompat tali terdapat nilai-nilai kejujuran yang secara tidak sadar terkandung didalamnya sedangkan (Adi et al., 2020) dalam jurnalnya permainan tradisional lompat tali mengandung nilai karakter jujur.

Kesimpulan dari temuan temuan di atas yaitu permainan tradisional engklek dan lompat tali dapat meningkatkan karakter jujur anak. Permainan tradisional secara tidak disadari menjadikan anak dituntut untuk melakukan permainan dengan nilai-nilai kejujuran.

#### **4. PENUTUP**

Dari hasil penelitian diketahui bahwa permainan tradisional lompat tali dan engklek mengajarkan anak untuk berperilaku jujur dan mengajarkan kerja keras untuk mencapai keberhasilan dalam permainan.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak secara emosional, spiritual, dan kepribadian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi nilai kerja keras dan kejujuran melalui permainan tradisional engklek dan lompat tali sudah sesuai dengan teori dan penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Asfiati. (2020). *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri*. Kencana.
- Beranda, A. (2015). *Mengajarkan Kejujuran Itu Tidak Susah*. Elex Media Komputindo.
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Kerja Keras Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Dusun Pule, Tegalrandu, Srumbung, Magelang. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 8(1), 47–60. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Gami Sandi Utara, I. M., & Somawati, A. V. (2020). Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Hindu Di Desa Timpag Kabupaten Tabanan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–358. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.458>

- Hamidan, I. (2018). *7 Jurus Cespleng, Sejahtera dan Makmur Bagi Siapapun*. Guepedia.
- Hendarwati, E., Setiawan, A., & Wahono. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Dini Melalui Media Ulanr Tangga. *MOTORIC Media of Teaching Oriented and Childern*, 3(1), 26–39.
- Jannah, R., Mahdi, A., & Harjiyanto. (2018). Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional Using Di Banyuwangi. *Seminar Nasional PPM Unesa 2018*, 1440–1450.
- Kesuma, D. (2012). *Pendidikan Karakter*. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosda Karya.
- Mustari, M. (2011). *Nilai Karakter*. LaksBang PRESSindo.
- Nadziroh, Chairiyah, & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2), 661–666.
- Nasrullah. (2019). *27 Point Sukses : Kiat Mencapai Sukses Muda*. Beta Aksara.
- Paradisa, T. (2017). Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *JOM Fisip*, 4(2), 1–15. <https://media.neliti.com/media/publications/183768-ID-partisipasi-masyarakat-dalam-pelaksanaan.pdf>
- Ramadhani, A. (2018). Seminar Nasional IPTEK Olahraga. *Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional*, 6–10. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/175>
- Sari, M., Sayuti, S., & Pardjono, P. (2019). *Strengthening the Social Character based on Traditional Children Game Sari Swara at Taman Muda Ibu Pawiyata Elementary School Yogyakarta*. <https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2282215>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>